

Wydział Projektowy

Kierunek: Projektowanie graficzne

Wybrane zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej – studia I stopnia stacjonarne i niestacjonarne rekrutacja rok akademicki 2021/2022

1. Kolekcje, galerie, muzea – różne zadania instytucji kultury.
2. Najważniejsze muzea i galerie w Polsce. Które z nich zajmują się sztuką najnowszą, a które projektowaniem?
3. Znaczące nurty sztuki współczesnej.
4. Nowe, współczesne formy wypowiedzi artystycznej.
5. Wyjaśnij pojęcia – sztuka publiczna, sztuka społecznie zaangażowana.
6. Najważniejsze konkursy, wydarzenia artystyczne w Polsce i na świecie.
7. Najważniejsze konkursy, wydarzenia projektowe w Polsce i na świecie.
8. Problem wolności w sztuce – omówić na wybranych przykładach.
9. Od kiedy w Europie są znane papier i druk typograficzny? Jak ich znajomość wpłynęła na kulturę, w tym sztuki projektowe?
10. Czym różnią się pojęcia: pismo, kaligrafia, typografia?
11. Czym różnią się grafika projektowa i grafika warsztatowa?
12. Co to jest projektowanie i czym jest projektowanie graficzne?
13. Polska szkoła plakatu, scharakteryzuj na wybranych przykładach.
14. Wskaż różnice pomiędzy sztuką wysoką, a kulturą popularną.
15. Co to jest kultura alternatywna? Wymień i scharakteryzuj różne formy kultury alternatywnej i popularnej (np. graffiti, komiks, ziny, itp.)
16. Związki i różnice pomiędzy sztuką a projektowaniem.
17. Podaj przykłady prowokacji w kreacji artystycznej lub reklamowej. Skomentuj to zjawisko.
18. Strony internetowe i pisma drukowane o sztuce i projektowaniu, z których najczęściej korzystasz?
19. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego polskiego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
20. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego zagranicznego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
21. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film). Może to być wydarzenie transmitowane online, lub obejrzone w telewizji.
22. Aktualność surrealizmu.
23. Film – dziedzina sztuki czy rozrywki?
24. Happening, performance, instalacja artystyczna. Omów różnice.
25. Różne gatunki fotografii i jej zastosowań.
26. Wymień nazwiska kilku współczesnych twórców plakatu. Jaka jest dziś rola plakatu?
27. Podaj nazwiska kilku projektantów książek. Omów projekty jednego z nich.
28. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów lub projektantów, którzy posługiwali się tymi technikami?
29. Na czym polega praca projektanta grafika?
30. Funkcje społeczne projektowania; czy projektowanie może wpływać na postawy i zachowania odbiorców.
31. Projektowanie graficzne a reklama. Omów na przykładach.

32. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
33. Rodzaje animacji, znani twórcy, zastosowanie animacji.
34. Animacja w projektowaniu graficznym.
35. Jak rozumiesz ilustrację w kontekście projektowania graficznego? Omów na wybranych przykładach.
36. Jak rozumiesz angielskie pojęcie *human-centered design*? Omów na przykładach.
37. Co dla projektantów oznacza angielskie pojęcie *zero waste*?
38. Omów zagrożenia, które niesie ze sobą projektowanie.
39. Jakie mogą być etyczne dylematy projektanta?
40. Projektowanie jest często uważane za działanie interdyscyplinarne. Z jakimi obszarami może się ono przenikać? Omów na przykładach.
41. W jakie role mogą się wcielać projektanci (projektant producent, wydawca, społecznik itd)? Omów na przykładach.
42. Wymień przynajmniej trzy projekty, które Twoim zdaniem miały duży wpływ na historię, lub zmiany społeczne.
43. Na czym polega praca projektanta krojów pism i jakie mogą być jego cele (po co tworzyć kolejne fonty)?
44. Jakie cechy powinno spełnić dobrze zaprojektowane opakowanie? Omów na przykładach.
45. Czym charakteryzuje się dobrze zaprojektowana książka? Omów na przykładach.
46. W jakich obszarach projektowania graficznego wykorzystane mogą być media dynamiczne?
47. Czym różni się projektowanie identyfikacji wizualnej, od projektowania informacji? Podaj i omów przykłady.
48. Najważniejsze światowe konkursy i przeglądy projektowe.
49. Najważniejsze polskie konkursy i przeglądy projektowe.
50. Scharakteryzuj pojęcie hipertekstualności w publikacjach cyfrowych.

W związku z pojawiającymi się ograniczeniami związanymi z pandemią COVID-19, w tym okresowo nieczynnymi bibliotekami, proponujemy w czasie ich zamknięcia skorzystać z następującej literatury dostępnej online:

Strony internetowe (w języku polskim i angielskim):

<https://www.2plus3d.pl/kwartalnik> (w spisach treści do numeru 40. wybrane artykuły dostępne online)

<http://culture.pl/pl>

<https://www.dwutygodnik.com>

<https://formy.xyz>

<http://www.nina.gov.pl>

<https://www.nn6t.pl>

<https://obieg.u-jazdowski.pl>

<https://aperture.org>

<https://www.creativereview.co.uk>

<https://www.designweek.co.uk>

<http://www.eyemagazine.com/issues> (w spisach treści wybrane artykuły dostępne online)

<https://eyeondesign.aiga.org>

<https://fontsinuse.com/blog>
<https://gupmagazine.com>
<https://novum.graphics/en/news/design-magazin/>
www.printmag.com
<http://thinkingwithtype.com>
<https://www.typotheque.com/articles>

Książki dostępne online:

1. Piotr Zawojski, *Cyberkultura, Poltext*, Warszawa 2010. Dostępna online:
https://www.academia.edu/36208923/Piotr_Zawojski_Cyberkultura._Syntopia_sztuki_nauki_i_tehnologii._Fragment
2. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008. Dostępna online:
<http://www.intermedia.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2014/05/interfejsy-sztuki.pdf>
3. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, WAI P Warszawa 2010. Dostępna online:
https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna._Od_dzieła-instrumentu_do_inte_raktywnego_spektaklu
4. Palo Bálik, Filip Blažek, Robert Kravjanszki, Agnieszka Małeczka, Zofia Oslislo, *The Insects Project. Problems of Diacritic Design for Central European Languages*, Academy of Fine Arts in Katowice, Katowice 2016. Dostęp online:
http://theinsectsproject.eu/wp-content/uploads/2017/05/Insects-Project-2nd-edition_screen.pdf

Książki wciąż dostępnych w księgarniach internetowych (polecamy również w zbiorach bibliotecznych w czasie ich otwarcia):

1. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2010
2. Jost Hochuli, *Detal w typografii*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2009
3. Bruno Munari, *Dizajn i sztuka*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
4. Janusz Górski, *Dosłownie. Liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944–2019*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2020
5. Michał Ostrowicki, *Estetyka wirtualności*, Universitas, Kraków 2005 (dostępna w postaci e-booka)
6. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
7. Marcin Wicha, *Jak przestałem kochać design*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2015 (dostępna również w postaci e-booka)
8. Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
9. Krzysztof Lenk, Ewa Satalecka, *Podaj dalej. Design, nauczanie, życie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
10. Krzysztof Lenk, *Pokazać. Wyjaśnić. Prowadzić.*, Śląski Zamek Sztuki i Przedsiębiorczości w Cieszynie, Cieszyn 2010
11. Michael Bierut, *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018 (dostępna również w postaci e-booka)
12. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych / różne wydania/*

13. Hoeks Henk, Lentjes Ewan, *Triumf typografii. Kultura, komunikacja, nowe media*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2017
14. Patryk Hardziej, *CPN. Znak, identyfikacja, historia*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2019

Książki niedostępne obecnie w sklepach internetowych. Polecamy w czasie, gdy otwarte są biblioteki, lub jako wydania antykwaryczne:

1. Cynthia Freeland, *Czy to jest sztuka?*, Rebis, Poznań 2004
2. Keith Houston, *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
3. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania, słowo / obraz terytoria*, Gdańsk 2011
4. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Rabid, Kraków 2008
5. Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
6. Tomasz Bierkowski, *O typografii*, wydawnictwo Czysty Warsztat, Gdańsk 2008
7. Agata Szydłowska, Marian Misiak, *Paneuropa, Kometa, Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2015
8. Jacek Mrowczyk [red.], *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, wydawnictwo 2+3D, Kraków 2017
9. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela*. Historia filmu animowanego, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2006
10. Anda Rottenberg, *Sztuka w Polsce 1945–2005*, Stentor, Warszawa 2005
11. Jacek Mrowczyk i Przemek Dębowski [red.], *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
12. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media*, WN–T, Warszawa 2004